

## 使用上の注意

- 1)長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2)精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 3)端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因になります。
- 4)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

MADE IN JAPAN ゲームボーイは任天堂の商標です。



トンキンハウス

©TONKIN HOUSE  
TOKYO SHOSEKI CO., LTD.  
東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

対戦型  
1人でも遊べます

DMG-SVJ



取扱説明書

Nintendo GAME BOY™ 専用  
カートリッジ



## ゲームの概要

このたびは、トンキンハウスの任天堂ゲームボーイ専用カードトリッジ「シーサイドバレー」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

### 目次 contents

ゲームの概要	3
ゲームの遊び方	4
2-PLAYERゲームの遊び方	9
審判のジャッジについて	10
国・選手の紹介	12
ビーチバレーのルール	14
実戦テクニックのヒント	15

●「シーサイドバレー」は、ビーチバレーを題材にしたスポーツゲームです。ビーチバレーは、アメリカやヨーロッパなどではプロのリーグ戦が行なわれる、世界的なスポーツです。日本でもいまや、もっともトレンドィな究極のレジャースポーツとなっています。

● ルールが6人制バレーとほとんど同じで、誰でもルールを知っているので、すぐにプレイができます。

● 2対2で行なうので、6人制よりも操作が簡単にできます。

● 通信ケーブルを使っての2種類の対戦モードなど、さまざまな楽しみかたが可能です。

● キャラクターの能力や設定を細かくしてありますので、奥が深く、何度も楽しめます。



# ゲームの遊び方

## ●ゲームモードの設定

### ①ゲーム開始の前に

ゲームボーイのカートリッジを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると「Nintendo」の表示につづいてタイトル画面が現われます。

### ②タイトル画面

タイトル画面が現われたら、好きなモードを選択してください。

#### ①1P vs COM

1人で遊ぶときのモードです。  
自チームの2人の選手を操作して、コンピューターと対戦します。

#### ②1P vs 2P

1プレイヤーと2プレイヤーが敵味方に分かれて対戦するモードです。

#### ③1P, 2P vs COM

2人の選手を1プレイヤーと2プレイヤーがそれぞれ操作して、コンピューターと対戦します。

専用通信ケーブルが本体に接続されていないと、②および③のモードは選択できません。(P9参照)



※①と③のモードでは、4カ国によるリーグ戦によって、優勝を目指します。(3連戦して3勝すると優勝となります。)

### ③ゲーム設定を決める

①まず、WOMAN(女)かMAN(男)のどちらかのLEAGUEを+ボタンの左右で選択します。  
選択したら+ボタンの下を一回押してください。

②次に、1SET MATCHか、3SETS MATCHを選びます。選択したら+ボタンの下を一回押してください。

③その後、BGMのYES(あり)、NO(なし)を選択して、Ⓐボタンを押してください。

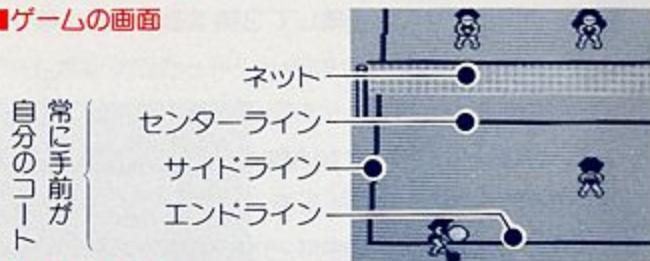
### ④チームを選択する

●4カ国の中から好きなチームを+ボタンで選んで、Ⓐボタンを押してください。国によって実力差があります(p.12参照)ので、最初は女子リーグのUSAを選んでプレイするとよいでしょう。

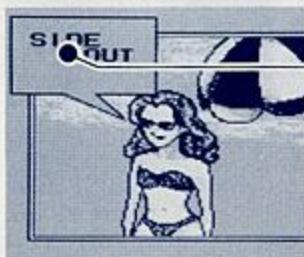
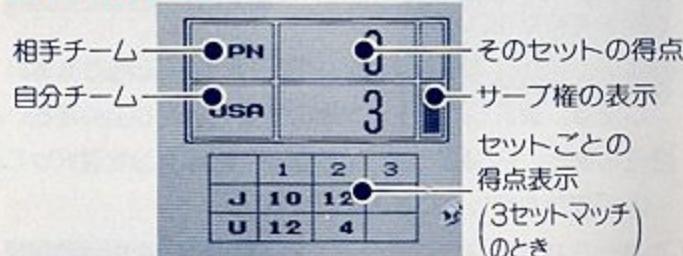


## ●画面表示の説明

### ■ゲームの画面



### ■スコア表示画面



### ■ジャッジ画面

場合によって審判がジャッジを下します。その内容についてはp.10を参照してください。

## ●試合中の操作方法

### ①サーブ

- ボタンの左右で選手を動かしてサーブの位置を決め、Ⓐボタンでボールを上げ、再度Ⓐボタンを押してサーブ。そのときに+ボタンでボールのコントロールができる。

### ②ジャンピングサーブ

- Ⓐボタンでサーブの位置を決め、Ⓑボタンで高くボールを上げ、再度Ⓑボタンを押してジャンプして、Ⓐボタンでサーブ。そのときに+ボタンでボールのコントロールができる。

### ③プレイヤーの移動

- 1P vs COM, 1P vs 2Pのとき  
自分のコートにボールがあるとき、ボールに近いほうを+ボタンで移動させる。他はコンピューターが制御している。

### • 1P, 2P vs COMのとき

いつでも自由に+ボタンで移動できる。

### ④レシーブ

- +ボタンでボールの落下地点に移動して、Ⓐボタンを押してレシーブする。

## 2-PLAYERゲームの遊び方

### ⑤フライングレシーフ

⊕ボタンでボールの落下地点に移動しても間に合いそうにないとき、Ⓐボタンを押すと、ある範囲でフライングレシーフができる。(ただし、このとき、必ず⊕ボタンを押してからⒷボタンを押してください。先にⒷボタンを押してしまうとレシーブできないことがあります。)

### ⑥トス

⊕ボタンでトスする地点までいき、Ⓐボタンでトスする。  
※④～⑥のとき、⊕ボタンの上を押しながらⒶまたはⒷボタンを押すと、ワンやツーで相手コートにボールを返すことができます。

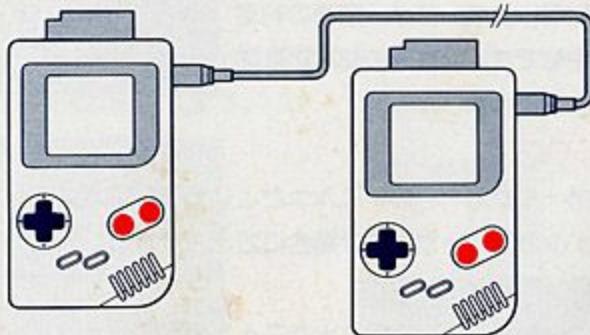
### ⑦アタック

⊕ボタンでアタック地点に移動して、タイミングよくⒷボタンでジャンプして、Ⓐボタンでアタックする。そのときに、⊕ボタンでボールのコントロールができる。

### ⑧ブロック

相手側にボールがあるとき、選手を⊕ボタンでネット付近に移動させ、タイミングよくⒷボタンを押す。

- 2人同時にプレイするモードを楽しむには、ゲームボーイ本体2台、「シーサイドバレー」カートリッジ2個、専用通信ケーブル1本が必要となります。



- ①上図でカートリッジを正常にセットしたら、本体の電源スイッチをそれぞれONにしてください。
- ②両方の本体にタイトル画面が表示されたら、2人のどちらかが、「1P vs 2P」または「1P, 2P vs COM」を選択し、決定してください。
- ③選択した側のゲームボーイだけが、ゲーム設定を決めることができます(p.5参照)。もう1台はボタン操作をしても作動しません。
- ④その後の操作は「ゲームの遊び方」を参照してください。

# 審判のジャッジについて

●試合中、右のような女性審判員<sup>ジャッジ</sup>が登場して、さまざまな判定をしますが、以下でその内容についてご説明します。なお、審判の判定は絶対です。必ずその判定には従うようにしましょう。



## ①GOOD

ボールがコートの中に入ったという判定です。

インカアウトか微妙な場合に表示ができます。

## ②OUT BALL

ボールがコートの外に出たことを示しています。

インカアウトか微妙な場合に表示ができます。

## ③ONE TOUCH

ボールがアウトになったとき、その前にワンタッチがあつたことを示しています。

## ④OVER TIMES

ボールを相手コートに返す場合、4回ボールに触れてしまったとき、この表示ができます。

## ⑤FOUL

ビーチバレーでは、サーブをブロックすることはできま

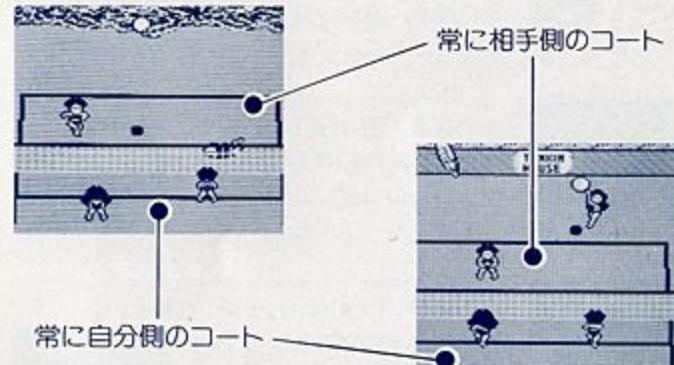
せん。そのルールを違反したときに、この表示ができます。

## ⑥SIDE OUT

サーブ権が移動することを意味します。

## ⑦CHANGE COURT

プレイヤー側はいつも手前側のコートですが、コート上方の背景が変わります。



## ⑧SET END

3セットマッチのときに、そのセットが終了したことを意味します。

## ⑨GAME SET

試合終了を意味します。

# 国・選手の紹介

●パラメータに関しては、プレイヤーが操作するときも、コンピューターが操作するときも共通ですが、国ごとの特徴に関しては、コンピューターのみに当てはまります。

## ●女子リーグ

USA  
(アメリカ)



左の選手/DIANA(ダイアナ:右利き)  
右の選手/VIVIAN(ビビアン:左利き)  
足の速さ、アタック力とも女子リーグNo.1。  
ミスが少なく、ツーアタックを多用する。

BRA  
(ブラジル)



左の選手/ISABEL(イザベル:左利き)  
右の選手/RIO(リオ:左利き)  
アメリカのつぎにミスの少ないチーム。ジャンピングサーブが多く、No.2の実力をもつ。

ITA  
(イタリア)



左の選手/LUCIA(ルチア:右利き)  
右の選手/SOPHIA(ソフィア:右利き)  
ジャンピングサーブ、ブロックとも下手でミスが多い。サーブは両サイドを狙ってくる。

JPN  
(日本)



左の選手/YOKO(ヨーコ:右利き)  
右の選手/KUMI(クミ:左利き)  
足の速さ、アタック力とも最低。アタックできずに、ワンやツーでかえすことが多い。

## ●男子リーグ

USA  
(アメリカ)



左の選手/STEVE(スティーブ:右利き)  
右の選手/EDWARD(エドワード:左利き)  
足の速さ、アタック力ともNo.1。ツーアタックを多用し、ミスはほとんどしないチーム。

BRA  
(ブラジル)



左の選手/SANTOS(サントス:右利き)  
右の選手/PEDRO(ペドロ:右利き)  
アメリカについてNo.2の実力。ジャンピングサーブが多い。ブロックのミスが少々ある。

ITA  
(イタリア)



左の選手/GIORGIO(ジョルジョ:左利き)  
右の選手/ENRICO(エンリコ:左利き)  
No.3の実力。サーブでは両サイドを狙ってくる。ブロックのミスが多い。

JPN  
(日本)



左の選手/DAISUKE(ダイスケ:右利き)  
右の選手/KENJI(ケンジ:左利き)  
実力は男子最低。アタックせずにかえすことが多い。ブロックは全くできない。

○女子リーグのほうが、全体的にボールのスピードが遅くなっています。また、国によってかなり実力の差があります。まず、女子リーグのUSAチームを選んで優勝を目指し、女子リーグで優勝できるようになったら、男子リーグにチャレンジしてください。

## ビーチバレーのルール

- ビーチバレーのルールは、6人制バレーボールとほとんど同じです。このゲームで採用している主なルールを以下で紹介しましょう。
- 得点……1セットマッチでは15点制。(相手チームに最小限2点差をつけて最初に15点得たほうが勝者となります。ただし、17点が上限です。)3セットマッチでは12点制。(同様に、上限は15点です。)
- コート…1セットマッチのときは、両チームの得点合計  
エンジ ガ8点になるたびに、サイドが変わります。3  
セットマッチのときは1セットごとにコートチ  
エンジし、第3セットのみ合計が5点になるた  
びにサイドが変わります。
- スコアの取りかたは、サイドアウト制です。(サーブ権を持つたチームのみが得点できます。)
- ローテーションはありません。前衛・後衛のポジションはいつでも自由です。サーブは交互に打ちます。
- アタックラインはありません。どこから誰でもアタックすることができます。
- 相手がサーブしたボールを、直接ブロックしたり、アタックすることはできません。

## 実戦テクニックのヒント

- 最初のうちは、女子リーグのアメリカチームを選んで、日本チーム相手に練習してください。アタックさえマスターすれば、このチームには簡単に勝てます。
- まず、ワン(レシーブ), ツー(トス), スリー(アタック)で相手コートに確実にボールを返すようにしましょう。それをマスターしたら、ツーアタックやバツクアタックなど高度なテクニックにも挑戦してください。
- ジャンピングサーブで、相手コートのサイドラインぎりぎりを狙っていくのも効果的です。
- レシーブは⑧ボタンでするほうが確実です。このとき、必ず+ボタンを押しながら、⑧ボタンを押すことを忘れずに。
- 片方の選手を動かしているとき、もう一方の選手は自動的に動きます。その動きを早く把握しましょう。
- 自チームのプレイヤー間の距離が近すぎると、レシーブやトスしたボールが思わぬ方向へ飛ぶ場合がありますので注意してください。
- 1P, 2P vs COMモードのときは、お互いに声をかけ合って、プレイしましょう。そうしないと、ボールを譲り合ったり、ぶつかったりしてしまいますよ。